STAR WARS

BATTLE OF HOTH

ПРАВИЛА

Добродојдовте во Battle of Hoth, брза воена игра со минијатури. Ќе командувате со жестоката империјална војска или пак со храбрите бунтовнички сили?

Започнете со читање на оваа брошура за да ги научите правилата на играта (или посетете ја страницата www.daysofwonder.com/battleofhoth/ за видео со упатства). Потоа изберете која било битка од брошурата со сценарија. Ви препорачуваме да започнете со првото сценарио а потоа и другите по ред бидејќи комплексноста се зголемува како што одите понапред.

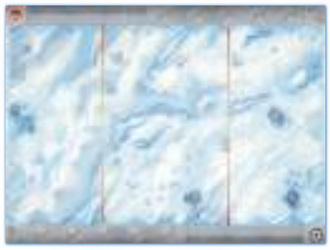
Конечно, нурнете подлабоко во конфликтот помеѓу Бунтовничката алијанса и Галактичката империја преку самото играње на играва.

GALACTIC BATTLES

DAYS OF WONDER

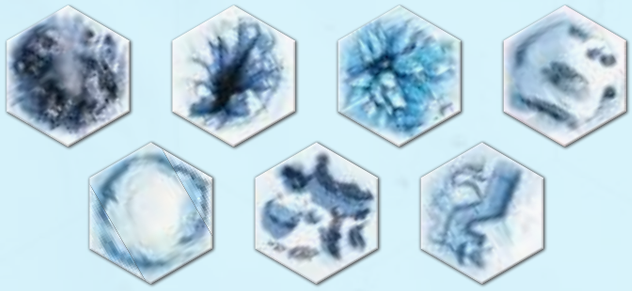
СОДРЖИНА

♦ **Двострана табла**



♦ **1 брошура со сценарија**

♦ **Картонски компоненти:**



19 двострани теренски шестоаголници

6 двострани медали

10 ознаки за Специјалните единици

3 плочки - Структури

♦ **За кампања:**

10 карти за подршка

4 брошури со кампањи

♦ **1 комплет темно сиви фигури од Армијата на Галактичката империја, кој содржи:**

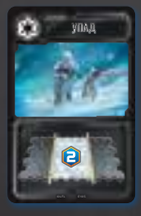
2 држачи за карти

32 Snowtrooper-и

3 AT-AT

4 Империјални извиднички дроиди

25 командни карти на Галактичката империја



16 стандардни карти

9 лидер-карти

♦ **1 комплет светло сиви фигури од Силите на Бунтовничката алијанса:**

2 држачи за карти

24 Војници од Ехо базата

9 Snowspeeder-и

2 Бунтовнички артилерии

25 командни карти на Бунтовничката алијанса:

16 стандардни карти

9 лидер-карти

♦ **6 коцки**

♦ **1 правилник**

♦ **3 резимеа**

- 2 резимеа на единиците
- 1 резиме на теренот

ПОСТАВУВАЊЕ НА ИГРАТА

1. Изберете некоја битка од книгата со сценарија.
2. Ставете ја таблата во средина на масата.
3. Поставете ги соодветните теренски шестоаголници, така како што е наведено во сценариото од битката.
4. Поставете ги фигурите на таблата, усогласувајќи ги нивните позиции со мапата на битката од тоа сценарио.
   - Империјалните пешадиски единици содржат **4 Snowtrooper фигури**
   - Империјалните единици со возила содржат **1 AT-AT фигура**
   - Империјалните специјални единици содржат **2 фигури на Империјални извидници дроиди**
   - Бунтовничките пешадиски единици содржат **3 фигури на Војници од Ехо базата**
   - Бунтовничките единици со возила содржат **3 Snowspeeder фигури**
   - Бунтовничките специјални единици содржат **1 фигура на Бунтовничка артилерија**
5. Ставете ги ознаките за специјални единици на соодветните единици и медалите на определените места на картата, доколку тоа го бараат посебните правила на сценариото.
6. Ставете ги резимеата до таблата.
7. Составете ги држачите за карти и поставете ги на рабовите од таблата. Држачите за карти не се задолжителни, но се особено корисни кога играте во тимови составени од неколку играчи на една страна.
8. Изберете кој од која страна ќе седи и соодветно седнете од страните на таблата.
9. Секој играч ги зема 16-те стандардни командни карти кои припаѓаат на страната со која игра (секој играч може да избере лидер и да ги додаде 3-те командни карти за тој лидер во својот шпил, доколку играчите се согласат на тоа) и темелно го меша шпилот со командни карти. Потоа влече онолку командни карти колку што е наведено во брифинг-белешките од сценариото. Секој играч ги става тие карти на држачот за карти или во својата рака, чувајќи ги во тајност од противничкиот играч.
10. Секој играч го остава до себе остатокот од шпилот свртен со лицето надолу.
11. Стартниот играч, како што е наведено во брифинг-белешките на сценариото, ја изигрува својата прва карта и својот прв круг.

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Вообичаено, целта на играта е да се биде првиот што ќе освои одреден број медали (обично од 4 до 5, во зависност од условите за победа во избраното сценарио).

Во *Battle of Hoth* медал се добива за секоја непријателска единица целосно елиминирана од бојното поле. Секој освоен медал на овој начин се означува со ставање на последната фигура од елиминираната непријателска единица на кое било од достапните места за медали, лоцирани во долниот лев агол на секоја страна од таблата.

Во некои сценарија, може да се добијат дополнителни медали од самата мапа, за завземање и држење на определени шестоаголници или цели на бојното поле.

Во некои сценарија може да има посебни услови за победа, опишани во делот за посебните правила за сценариото.

Бојно поле

Битките се водат на табла исполнета со шестоаголници, широка 10 шестоаголници и со длабочина од 7 шестоаголници. Бојното поле е поделено на три секции со помош на две црвени испрекинати линии, така што секој играч има лево крило, центар и десно крило. Онаму каде што испрекинатата линија поминува низ некој шестоаголник, тој шестоаголник се смета дека е дел и од крилото и од централниот дел. Секогаш кога во правилата се споменуваат "базни" шестоаголници, тоа се однесува на редот шестоаголници на работ од таблата, најблиску до играчот за кој станува збор.

ТЕК НА КРУГОТ

Кој почнува прв – одредува самото сценарио. Играчите потоа се менуваат наизменично, додека еден од нив не го освои бројот на медали наведен во условите за победа при тоа сценарио.

За време на вашиот круг:

1 - **ИЗИГРАЈТЕ ЕДНА КОМАНДНА КАРТА** од вашата рака, свртена со лицето нагоре.

2 - **АКТИВАЦИЈА.** Најавете кои единици имате намера да ги активирате, во рамките на она што го дозволува командната карта што сте ја изиграле.

3 - **ДВИЖЕТЕ** ги активираните единици, една по една и по кој било редослед што ќе го одберете.

4 - **НАПАДНЕТЕ** со активираните единици, една по една и по кој било редослед што ќе го одберете.

5 - **ВЛЕЧЕТЕ** нова командна карта

1 Изиграјте командна карта

Единиците можат да се движат и/или да напаѓаат само кога се активирани. Командните карти се користат за активирање на вашите единици и/или извршување на специјална команда.

На почетокот од кругот, играте една командна карта од вашата рака. Ставете ја пред вас свртена со лицето нагоре и прочитајте ја на глас.

Постојат два вида командни карти: **Секциски карти** и **Тактички карти**.

Секциски карти

Секциските карти се користат за активирање на единици во една или неколку одредени секции. Овие карти покажуваат во кој дел од бојното поле можете да активирате единици и колку единици може да активирате.

Тактички карти

Тактичките карти ви дозволуваат да правите одредени потези, да напаѓате на специфичен начин или да изведете посебни акции, објаснети на картата.

Забелешка: На некои командни карти, ќе прочитате „Ако немате ниту една единица со пешадија/возило..., активирајте 1 единица по ваш избор".

Кога ќе го правите тоа, таа активирана единица по ваш избор, не ги добива бонусите што ги дава картата и се активира вообичаено (може да се наоѓа каде било на таблата).

2 Активација на единиците

Откако ќе изиграте некоја командна карта, најавете која(и) соодветна(и) единица(и) ќе изберете да ја(ги) активирате.

Само оние единици кои се активирани може да се движат, да нападнат или да направат некоја посебна акција подоцна во кругот.

Единиците што се наоѓаат во шестоаголник низ кој минува црвена испрекината линија може да се активираат како да се наоѓаат во која било од двете секции.

Единицата не смеете да ја активирате повеќе од еднаш. Ако командната карта ви дозволува да правите повеќе активации во дадена секција од бојното поле, отколку што имате единици во тој дел, тие дополнителни активации се изгубени.

Ако немате единици во секцијата(ите) што се споменуваат на картата, едноставно ја играте картата и влечете нова без да активирате единици.

3 Движење на единиците

Движењата се прават последователно, една по една активирана единица, со редослед по ваш избор. Единицата може да се движи само еднаш на круг. Активираната единица не е задолжително да се движи.

Колку шестоаголници може да се движи активираната единица зависи од видот на единицата. На пример, пешадиска единица може да се движи 1 шестоаголник и да нападне во истиот круг, или да се движи 2 шестоаголника без да нападне. Единицата Snowspeeder може да се движи до 3 шестоаголници и да нападне.

Сите возможни движења на единиците се детално опишани во Додатокот 1, страница 8 и на резимеата од единицата.

- Мора да го завршите движењето на една единица пред да започнете со движење на друга.
- Активираните единици може да се движат од една секција на бојното поле во друга.
- Две единици не може да се наоѓаат на ист шестоаголник. Кога се движите, единицата не смее да се движи низ шестоаголник на кој се наоѓа друга единица.
- Не смеете да издвојувате поединечни фигури од единицата; тие мора да останат заедно и секогаш да се движат како група.
- Единиците кои се намалуваат преку губење фигури не смеат да се комбинираат со други единици.
- Некои карактеристики на теренот влијаат на движењето и може да ја спречат единицата да се движи колку што вообичаено може или да нападне (видете Додаток 2 на страница 10).
- Правилата за движење при повлекување се разликуваат малку од вообичаеното движење (видете го делот за Повлекување, страница 7).

4 Напад

Откако ќе завршат сите движења на единиците, нападите се проверуваат и се разрешуваат последователно, една по една единица, по кој било редослед.

За да нападнете непријателска единица, фрлате одреден број коцки, во зависност од видот на единицата што напаѓа, растојанието до целта и видот на теренот (видете *Процедура за Напад*, подолу).

- Единицата вообичаено може да напаѓа само еднаш на круг.
- Единицата што е активирана не мора задолжително да напаѓа.
- Единицата не смее да ги дели своите фрлени коцки помеѓу различни непријателски цели.
- Фигурите што ги изгубила единицата не влијаат на бројот на коцките што ги фрла при нападот. Единицата со една преостаната фигура ја задржува истата огнена моќ каква што има и единицата со полна сила.
- Единицата што е во непосредна близина на непријателска единица се вели дека е во **блиска борба**.

Процедура за Напад

1 - **Најавете** со која активирана единица сакате да нападнете и изберете ја целта на нападот.
   - **Проверете го дострелот на нападот:** бидете сигурни дека целта е во дострелот на вашата единица.
   - **Проверете ја линијата на видливост:** бидете сигурни дека имате непречена линија на видливост до вашата цел.

За време на својот круг, Бунтовникот игра командна карта што му овозможува да активира 3 единици во централната секција. Тој ги активира 2-те пешадиски и 1-та Snowspeeder единица.

1 Бунтовникот ја движи левата пешадиска единица за 1 шестоаголник за да се доближи до Империјалната пешадија која е во шестоаголникот со карпите.

2 Бунтовникот би сакал да ја движи другата пешадиска единица во шестоаголникот со роговите. Но, единицата кога се движи не може да поминува низ друга единица, со што роговите се наоѓаат надвор од нејзиниот опсег на движење (3 шестоаголника). Затоа, тој најпрво го поместува активираниот Snowspeeder, користејќи ја неговата способност да се движи од 0 до 3 за да се доближи што е можно поблиску до другата империјална пешадиска единица.

3 Патот сега е чист за втората пешадија: таа се движи 2 шестоаголника и застанува на шестоаголникот со роговите. Меѓутоа, поместувањето за 2 шестоаголника ќе и оневозможи да нападне овој круг.

2 - **Одредете колку коцки треба да се фрлат**, врз основа на видот на единицата со која напаѓате и нејзината оддалеченост од целта.

3 - **Определете ги модификаторите на теренот,** доколку ги има. Соодветно намалете го бројот на коцки кои треба да ги фрлите

4 - **Разрешете го нападот:** Фрлете ги коцките и разрешете ги добиените резултати.

Дострел на напад

Дострелот на нападот кој го има одредена единица се пресметува како во следниов пример:

Ова е дострелот за напад на пешадија. Покажува дека пешадиската единица може да нападне која било непријателска единица оддалечена 3 или помалку шестоаголници. Пешадиската единица фрла 3 коцки напаѓајќи ја непријателската единица во кој било соседен шестоаголник (блиска борба), 2 коцки за непријателска единица која е оддалечена 2 шестоаголника и 1 коцка за непријателска единица која е оддалечена 3 шестоаголника. Ова е вообичаениот број на коцки при напад за овој тип на единица и тој се намалува 3, 2, 1 како што се оддалечувате од шестоаголникот на единицата која напаѓа.

Дострелите на единиците се детално опишани во Додатокот 1, страница 8.

За време на фазата за напад, од 3-те единици при претходниот пример, 2 можат да нападнат. Левата пешадиска единица (со дострел на напад: 3/2/1) во основа ќе може да ја нападне со 3 коцки непријателската пешадија во шестоаголникот со карпите. Snowspeeder-от (со дострел на напад 4/2) ќе фрла 4 коцки. Бунтовничката пешадија во шестоаголникот со роововите веќе се движела 2 шестоаголника овој круг, така што не може да нападне.

Линија на видливост

Сите единици мора да имаат „линија на видливост“ за да нападнат непријател, што значи да можат да ја видат својата цел.

Замислете линија повлечена од центарот на шестоаголникот на вашата напаѓачка единица до центарот на шестоаголникот во кој се наоѓа целта. Линијата на видливост се смета за блокирана ако некој шестоаголник што се наоѓа на патот на оваа линија содржи пречка. Пречки може да бидат:

- Единици (пријателски или непријателски)
- Теренските шестоаголници и плочки-структури што ја блокираат линијата на видливост (види Додаток 2 и 3, страница 10). - Терените во шестоаголникот на напаѓачката единица и во шестоаголникот на нејзината цел никогаш не ја блокираат линијата на видливост.

Забелешка: *Можете да најдете повеќе детали за правилата за видливост во Додаток 7 - Специфични случаи (страница 12).*

Линијата на видливост помеѓу овие две единици ја блокира шестоаголникот со карпите.

Теренски модификатори

Секој тип на терен обезбедува уникатни придобивки и заштита на единиците. Сите тие се детално опишани во Додаток 2 (страница 10). Погледнете таму или во адекватното резиме и соодветно намалете го бројот на коцки што ќе ги фрлите при нападот, според заштитата што ја дава теренот во кој се наоѓа целта.

Овие модификатори ја претставуваат теренската заштита што ја дава теренот на единицата **што се наоѓа таму**; на пример, пешадиска единица која напаѓа непријателска единица што стои во шестоаголникот со карпите ќе напаѓа со 1 коцка помалку. Но, модификаторите може да го намалат бројот на коцки и на единицата која **напаѓа од** некој терен; на пример, единицата со возила што напаѓа од шестоаголник во кој има градба ќе фрли 2 коцки помалку.

Модификаторите се кумулативни.

Разрешување на напад

Фрлете ги коцките. Прво се разрешуваат погодоците, а потоа повлекувањата ако ги има.

Погодок

Напаѓачката единица постигнува по 1 погодок за секоја фрлена коцка со симбол што одговара на видот на единицата која е цел на нападот. Секој симбол на Експлозија важи како 1 погодок за сите видови единици.

За секој постигнат погодок, целната единица губи 1 фигура која се отстранува од неа. Кога ќе се отстрани последната фигура од единицата, единицата е елиминирана, а играчот кој напаѓа ја става таа последна фигура на едно од празните места за медали на својата страна од таблата.

Ако играчот кој напаѓа, постигне повеќе погодоци од бројот на фигури во целната единица, овие дополнителни погодоци немаат ефект.

Симбол за пешадија: означува 1 постигнат погодок на пешадија (Snowtrooper или Војник од Exo базата)

Симбол за возило: означува 1 постигнат погодок на возило (AT-AT или Snowspeeder)

Симбол за Експлозија: означува 1 постигнат погодок на кој било вид на единица: пешадија, возило или специјален вид на единица.

Крст: нема погодок, тоа е промашување.

Секоја коцка што не одговара на типот на целната единица, што не е Експлозија или Повлекување исто така е промашување.

Повлекување

Симбол за Повлекување: повлекувањата се разрешуваат откако ќе се разрешат сите погодоци и ќе се отстранат изгубените фигури.

За секој фрлен симбол за Повлекување целната единица мора да се повлече 1 шестоаголник: се движи еден шестоаголник наназад кон својата базна линија. Два симбола за Повлекување ја туркаат единицата два шестоаголника наназад, итн.

Играчот што ја управува единицата одлучува во кој шестоаголник ќе се повлече неговата единица користејќи ги следниве правила:

- Освен ако не е поинаку наведено со посебните правила на сценариото, единицата секогаш мора да се повлече кон својата базна линија.
- Теренот нема ефект врз повлекувањето, затоа единицата што се повлекува може да се движи низ карпи или урнатини без да застане. Сепак, не може да се движи низ непроден терен, дури ниту при повлекување.
- Единицата не смее да се повлече на, или низ, шестоаголник што веќе содржи друга единица (пријателска или непријателска).
- Ако единицата не може да се повлече или е принудена да се повлече надвор од работ на бојното поле, таа губи по една фигура за секое повлекување што мора да го направи.
- Некои видови терен им дозволуваат на одредени единици да игнорираат едно повлекување.
- Не смеете да „изберете" да изгубите фигура ако ви е достапна патека за повлекување преку која ќе ги разрешите сите симболи за Повлекување што вашиот противник ги фрлил.

5 Влечете командна карта

Откако ќе ги разрешите сите погодоци и повлекувања, ја фрлате командната карта свртена со лицето нагоре, веднаш до вашиот шпил и влечете друга карта од шпилот. Вашиот круг е завршен.

Ако снема карти во вашиот шпил за влечење, купот со фрлени карти се меша за да се формира нов шпил за влечење.

1 Бунтовникот избира да нападне прв со својата пешадиска единица. Огнената моќ на единицата не е засегната од тоа што изгубила фигури, така што оваа пешадиска единица ќе го нападне соседниот шестоаголник со 3 коцки. Сепак, Империјалната единица е на шестоаголникот со карпите. Карпите штитат од 1 коцка од пешадиски напад. Бунтовничката единица фрла 2 коцки – едната е Крст, а другата Експлозија. Таа постигнува 1 погодок, со што Империјалната пешадиска единица губи 1 фигура. Во овој случај нема фрлено симбол за Повлекување, така што нема повлекување; нападот е разрешен и играчот - бунтовник може да продолжи да напаѓа со следната единица.

2 Snowspeeder-от го напаѓа со 4 коцки соседниот непријател. Играчот фрла 1 возило, 2 пешадии и 1 симбол за Повлекување. Симболот за возило е промашување, а пешадиските симболи нанесуваат по 1 губиток. Од Империјалната пешадиска единица се отстрануваат 2 фигури.

3 Бидејќи е фрлено 1 повлекување, преживеаната пешадиска единица со 2 фигури мора да се помести 1 шестоаголник назад кон империјалната базна линија. Империјалниот играч избира во кој шестоаголник ќе се повлече неговата единица и тука фазата за напад завршува.

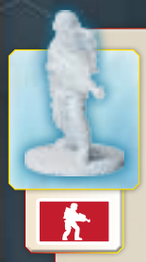
ДОДАТОК

1/ ЕДИНИЦИ

Стандардни единици

За Стандардните единици важат правилата опишани на претходните страници, при што секоја од нив има некои свои уникатни правила. Внимателно разгледајте ги објаснувањата за единиците подолу.

ЕДИНИЦИ НА АЛИЈАНСАТА НА БУНТОВНИЦИТЕ

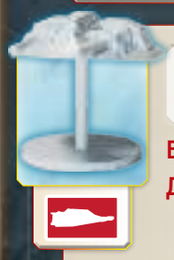


ЕДИНИЦА - ВОЈНИЦИ ОД ЕХО БАЗАТА
Вид: пешадија

Број на фигури • 3

Движење • 0-1 шестоаголник и напад или 2 шестоаголника без напад

Напад	Губи фигура со
3 2 1	



SNOWSPEEDER ЕДИНИЦА
Вид: возило (летање)

Број на фигури • 3

Движење • 0-3 шестоаголници. Може да се движи и врз шестоаголниците со пукнатини.

Напад	Губи фигура со
4 2	

БУНТОВНИЧКА АРТИЛЕРИСКА ЕДИНИЦА
Вид: специјален (артилериски)

Број на фигури • 1

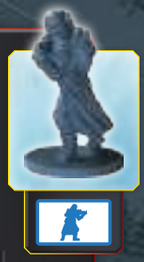
Движење • не може да се движи

Напад	Губи фигура со
4 3 2 1	

• Бунтовничките артилериски единици ги игнорираат сите Повлекувања.

ВАЖНО: Со елиминирањето на Бунтовничката артилериска единица не се добива медал.

ЕДИНИЦИ НА ГАЛАКТИЧКАТА ИМПЕРИЈА



SNOWTROOPER ЕДИНИЦА
Вид: пешадија

Број на фигури • 4

Движење • 0-1 шестоаголник и напад или 2 шестоаголника без напад

Напад	Губи фигура со
3 2 1	

ЕДИНИЦА AT-AT
Вид: возило

Број на фигури • 1

Движење • 0-1 шестоаголник. Не може да се движи на шестоаголниците со сртови.

Напад	Губи фигура со
3 3 3	

• Коцките што испаднале погодоци мора повторно да се фрлаат за **да се потврди погодокот**: AT-AT единицата е елиминирана ако се фрли најмалку 1 Експлозија при потврдното фрлање.

• Единиците AT-AT ги игнорираат сите Повлекувања.

• Единиците AT-AT никогаш немаат никаква корист од заштитата што ја дава теренот.

ЕДИНИЦА - ИМПЕРИЈАЛЕН ИЗВИДНИЧКИ ДРОИД
Вид: специјален (дроид)

Број на фигури • 2

Движење • 0-2 шестоаголници

Напад	Губи фигура со
2 1	

ВАЖНО: Со елиминирањето на единицата Империјален извиднички дроид не се добива медал.

Единици на Специјалните сили

Единиците со посебни ознаки се единици на специјалните сили. Тие се однесуваат исто како стандардните единици, со исклучок на посебните способности кои ги имаат, а кои се опишани подолу.

Командоси (пешадија)

Овие специјални единици се високо обучени да дејствуваат во непријателска средина и да се борат со непријателските сили во блиска борба.

По разрешувањето на нападот во блиска борба, ако активираната единица со командоси успеала да елиминира непријателска единица или ја принудила да се повлече, единицата со командоси може да направи **пробив**: да се движи во испразнетиот шестоаголник и повторно да нападне.

- Единицата со командоси може да направи само еден пробив на круг.
- Пробивот мора да заврши пред друга единица да може да нападне.
- При пробивот важат ограничувањата за движење на теренот и напад. На пример, единицата со командоси што прави пробив со движење во испразнетиот шестоаголник со урнатини нема да може повторно да нападне.
- Повторниот напад при пробивот може да ја има за цел која било непријателска единица која е во дострел на командосите.

Извидник (Пешадија)

Овие специјални сили можат да им дадат значителна борбена предност на пријателските единици со обезбедување информации за непријателските трупи.

Кога извидничка единица се наоѓа на шестоаголник со срт и има линија на видливост до непријателска единица, која било друга пријателска единица што ја напаѓа оваа непријателска единица фрла 1 дополнителна коцка.

Елитни Ескадрили (Snowspeeder-и)

Елитните ескадрили на Snowspeeder-и се пополнуваат со најдобрите бунтовнички пилоти.

Единиците на Елитни Snowspeeder-и започнуваат со 4 фигури по единица.

E-Web (пешадија)

Во место

Во движење

Ова тешко автоматско оружје може да предизвика многу штета. Но, на војниците им треба време да го постават откако ќе се движи...

- E-Web единиците ја започнуваат секоја битка со ознаката свртена на нејзината „во место“ страна.
- Откако единицата е активирана **и се движела** свртете ја ознаката на нејзината „во движење“ страна.
- Откако единицата е активирана **а не се движела**, свртете ја ознаката на нејзината „во место“ страна.

E-Web единицата со ознаката свртена на „во движење“ страната се однесува како стандардна пешадиска единица.

E-Web единицата со ознаката свртена на страната „во место“ може, секој пат кога ќе нападне, повторно да префрла колку било коцки, само еднаш.

Елитни трупи (пешадија)

Тоа се ветерани кои ја научиле важноста на мобилноста во битка.

Елитните пешадиски единици може да се движат 0-2 шестоаголника а сепак да нападнат. Ограничувањата за движење врз теренот и во врска со нападот сè уште важат.

2/ ТЕРЕН

Сртови

Движење • Единиците AT-AT не можат да се движат по сртови. Нема ограничувања за движењето на други единици.

Напад • без ограничувања.

Заштита • кога напаѓаат непријателска единица на срт, единиците фрлаат 1 коцка помалку, освен ако и тие не се наоѓаат исто така на срт.

Линија на видливост • сртовите ја блокираат линијата на видливост.

Специјално • линијата на видливост помеѓу 2 единици што се наоѓаат на сртови може да биде блокирана само од други единици кои се наоѓаат исто така на сртови, како и од страна на џиновските шилци (види *Додаток 7*, страница 12).

Карпи

Движење • единицата што влегува во шестоаголникот со **карпи** мора да запре и не може да се движи понатаму во тој круг.

Напад • единицата не може да нападне истиот круг во кој влегла во шестоаголникот со карпи

Заштита • кога напаѓаат непријателска единица која е во шестоаголникот со карпи: пешадијата и специјалните единици фрлаат 1 коцка помалку, а возилата фрлаат 2 коцки помалку.

Линија на видливост • карпите ја блокираат линијата на видливост.

Џиновски шилци

Движење • џиновските шилци **секогаш** претставуваат непрооден терен.

Линија на видливост • џиновските шилци секогаш ја блокираат линијата на видливост.

Градби и урнатини

Движење • единицата што влегува во шестоаголник со градба/урнатина мора да запре и не може да се движи понатаму во тој круг.

Напад • единицата не смее нападне за време на кругот во кој влегла во шестоаголникот со градба/урнатина. Единицата со возила што се наоѓа во шестоаголникот со градба/урнатина фрла 2 коцки помалку.

Заштита • кога напаѓаат непријателска единица која е во шестоаголник со градба/урнатина, пешадијата и специјалните единици фрлаат 1 коцка помалку, а единиците со возила фрлаат 2 коцки помалку.

Линија на видливост • градбите/урнатините ја блокираат линијата на видливост.

Ровови

Движење • без ограничувања.

Напад • без ограничувања.

Заштита • кога е нападната пешадиска единица што се наоѓа во шестоаголник со ровови, сите единици што ја напаѓаат фрлаат 1 коцка помалку. Покрај тоа, пешадиската единица во шестоаголникот со ровови може да игнорира 1 Повлекување. Оваа теренска заштита не важи за другите типови единици кога се наоѓаат во рововите.

Линија на видливост • рововите не ја блокираат линијата на видливост.

Пукнатини

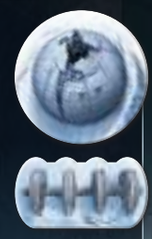
Движење • пукнатините **секогаш** претставуваат непрооден терен, освен за единиците со *Летање* како што се Snowspeeder-ите.

Линија на видливост • пукнатината не ја блокира линијата на видливост.

3/ СТРУКТУРИ

Структурите се теренски плочки кои се поставени на таблата како што е наведено во мапите на сценаријата. Тие можат да бидат нападнати и елиминирани, но **не се сметаат за единици.**

Генератор на штитови / Јонски топ



Движење • Генераторот на штитови и Јонскиот топ секогаш претставуваат непрооден терен.

Заштита • Генераторот на штитови и Јонскиот топ ја користат теренската заштитата на шестоаголникот во кој се наоѓаат.

Линија на видливост • Генераторот на штитови и Јонскиот топ ја блокираат линијата на видливост.

4/ ЦЕЛИ

Следниве термини се користат за опишување на некои вообичаени услови за победа во *Battle of Hoth* што им овозможуваат на играчите да добијат дополнителни медали при дадена мапа/сценарио:

Шестоаголник со ПРИВРЕМЕН МЕДАЛ

Медалот во овој шестоаголник се добива и се поседува само додека единица од назначената страна се наоѓа на шестоаголникот. Ако единицата го напушти шестоаголникот поради која било причина (движење, повлекување или елиминација), Медалот веднаш се губи и се враќа на своето првобитно место.

Шестоаголник со ПЕРМАНЕТЕН МЕДАЛ

Медалот кој се наоѓа во овој шестоаголник се добива и трајно се задржува во моментот кога единица од назначената страна ќе влезе во овој шестоаголник. Медалот не се губи или враќа во игра, дури и ако единицата подоцна го напушти овој шестоаголник.

Посебни услови ЗА ПОБЕДА

Штом одредена страна ги исполни поставените посебни услови за победа, сценариото веднаш завршува и играчот што ја управува таа страна победува.

5/ ИГРАЊЕ СО ЛИДЕР-КАРТИ

Battle of Hoth има 6 сета Лидер-карти: Дарт Вејдер, Максимилијан Вирс и Фирмус Пиет од страна на Империјата и Леа Органа, Лук Скајвокер и Хан Соло од страна на Бунтовничката алијанса.

Ако сакате да ја играте *Battle of Hoth* со помош на Лидер, секој играч избира еден Лидер од страната која ја управува и ги меша 3-те негови карти во својот команден шпил. Сите овие карти се тактички карти и се играат како и стандардните карти.

6/ ТИМСКИ НАЧИН НА ИГРАЊЕ ЗА 3-Ч ИГРАЧИ

Battle of Hoth нуди можност да се игра со тим од двајца играчи кои играат на едната или и на двете страни.

1- Формирајте тимови

Направете два тима од по 2 играчи; а ако сте вкупно 3 играчи, тимот од 2 играчи ќе игра против еден самостоен играч.

Во секој тим од 2 играчи, изберете лице кое ќе биде прв играч, кој што седи на левата страна од тимот. Секој тимски играч зема и употребува по една половина од држачот за карти.

2- Поставување на играта

Поставете го сценариото на вообичаен начин. Сепак, при чекорот бр. 9 следете ја постапката подолу:

- Ако на едната страна игра **еден играч** за него важат вообичаените процедури.
- Кога на едната страна игра **тим од 2 играчи**, измешајте ги нивните командни карти и поделете по 8 командни карти свртени со лицето надолу на секој од нив за да се формираат нивните лични шпилови. Потоа, секој играч од тимот влече 3 командни карти од својот шпил и ги става во својата рака или на својот личен држач за карти.
- **Кога играте со лидери, секој** од играчите во тимот додава по 3 карти од еден лидер во секој од нивните шпилови **дури откако** ќе го поделат шпилот со командните карти меѓу нив; кога игра само еден играч тој ги додава 3-те командни карти од неговиот лидер во својот шпил пред да го измеша, а потоа влече како што е вообичаено.

3- Кој е на ред

Во текот на играта, страните кои се на ред се менуваат наизменично, почнувајќи од страната назначена во поставките на сценариото, без разлика на бројот на играчи во секој тим. Меѓутоа, во тимот, играчите се менуваат наизменично кога играат за своја страна.

***Забелешка:** Во тимот, играчот кој е на ред е активен играч.*

Во партија со 4 играчи, прв е на ред првиот играч од стартниот тим, а потоа првиот играч од другиот тим. Потоа вториот играч од стартниот тим доаѓа на ред, а по него вториот играч од другиот тим.

Во партија со 3 играчи, играчот кој игра сам доаѓа на ред после секој играч од тимот со 2 играчи.

***На пример:** Во сценарио со еден империјален играч - против бунтовнички тим од 2 играчи, каде што прво е на ред тимот со 2 бунтовнички играчи, редоследот ќе биде ваков: бунтовничкиот играч 1 - империјалниот самостоен играч - бунтовничкиот играч 2 - империјалниот самостоен играч итн.*

Кругот се игра според вообичаените правила, со следниве исклучоци за тимови со 2 играчи:

- Активниот играч може да игра само командна карта од својата рака.
- На крајот од кругот на активниот играч, командната карта што ја изиграл овој круг ја става во својот куп со фрлени карти, а новата командна карта ја влече од својот шпил.
- Играчите од ист тим можат да си ги покажуваат командните карти еден на друг. Тие, исто така, може да разговараат за нивната стратегија и планови за идните кругови, но мора тоа да го сторат јавно, дозволувајќи му на другиот тим да ги слушне. Активниот играч го има последниот збор за тоа што всушност треба да се направи во кругот на неговиот тим.
- При играње на картата Подготви ја Флотата: активниот играч може да фрли најмногу 3 карти и да влече исто толку карти +1. Потоа, вториот играч може да фрли најмногу 3 карти и да влече исто толку карти.

7/ СПЕЦИФИЧНИ СЛУЧАИ

Линија на видливост долж рабовите на шестоаголниците

Кога ја проверувате линијата на видливост помеѓу две единици, линијата помеѓу центрите на шестоаголниците на овие единици може да се протега долж рабовите на еден или неколку шестоаголници што содржат пречки, без да поминува низ нив. Во овој случај:

- Линијата на видливост не е блокирана ако шестоаголниците со пречката(ите) долж чии рабови минува линијата, се наоѓаат само на едната страна од линијата (види случај 1 и 2 подолу).
- Линијата на видливост е блокирана ако шестоаголниците со пречките долж чии рабови минува линијата се на двете страни од линијата (види случај 3 подолу).

Помеѓу 3-те империјални пешадиски единици кои се во нејзиниот дострел, оваа бунтовничка артилерија има линија на видливост до две од нив.
Случај 1: линијата на видливост се протега долж работ на само еден шестоаголник со карпи, без да поминува низ него, така што не е блокирана.
Случај 2: линијата на видливост се протега долж рабовите на два шестоаголника со пречки (пријателска единица и срт), но бидејќи се на истата страна од линијата, тие не ја блокираат линијата на видливост.
Случај 3: линијата на видливост се протега долж рабовите на два шестоаголника со пречки (карпи и срт), а рабовите на овие шестоаголници се долж двете страни на линијата, па затоа линијата на видливост е блокирана.

Линија на видливост и границите на бојното поле

Половичните шестоаголници долж страничниот раб на бојното поле, исто така, ја блокираат линијата на видливост.

Линијата на видливост помеѓу овие две единици се протега долж работ на два шестоаголника кои содржат пречки од двете страни на линијата (работ на бојното поле лево, бунтовничката пешадија на десната страна). Затоа, линијата на видливост е блокирана.

Линија на видливост на сртови

За единиците што се наоѓаат на сртови, правилата во врска со линијата на видливост се малку изменети. **Помеѓу две единици што се наоѓаат на сртови**, линијата на видливост ја блокираат само:

- други единици на сртови
- џиновски шилци

Помеѓу две единици, од кои само една е на срт, важат вообичаените правила за линија на видливост.

1 Помеѓу бунтовничката пешадија, која е на сртот, и империјалната пешадија која не е на сртот, важат вообичаените правила за линијата на видливост, а шестоаголниците со карпи ја блокираат линијата на видливост.

2 Откако империјалната пешадија ќе се пресели на сртот, карпите повеќе не ја блокираат линијата на видливост. Исто така, сртот помеѓу нив не ја блокира линијата на видливост.

3 Линијата на видливост меѓу нив би била блокирана само од шестоаголници со џиновски шилци или, како во овој случај, од единици кои исто така се на сртот.

Автори - Richard Borg and Adrien Martinot
Илустрации - Benjamin Carré, Christophe Duhaze, Tony Foti, and Clément Masson

© & ™ Lucasfilm Ltd.
Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Asmodee North America and Days of Wonder.
© 2025 Days of Wonder - All Rights Reserved.